



ДОСЛІДЖЕННЯ ЗАВДАНЬ ДЛЯ ІНТЕРАКТИВНОГО ДОДАТКУ З ДОПОВНЕНОЮ РЕАЛЬНІСТЮ

Кулішова Н.Є., к.т.н., професор, кафедра МСТ, ХНУРЕ
Ромащенко Ю.Д., магістр, кафедра МСТ, ХНУРЕ

Доповнена реальність у галузі туризму має бути поєднанням реального світу з віртуальним, збільшенням реальності, з якою турист стикається під час подорожі, віртуальним допоміжним елементом в режимі реального часу для підвищення якості туристичного продукту чи послуги [1].

У середині 2018 року на міжнародній виставці Virtuoso Travel Week [2] були продемонстровані сучасні можливості AR у сфері туризму, провідні експерти з туристичних подорожей дійшли згоди, що попит на такі послуги буде зростати щороку. Особливо це стосується розкішного туризму. Спочатку хтось може навіть не знати, куди у світі хоче піти. Але тепер він може зробити більш точний і свідомий вибір.

У 2016-му році мобільна гра Pokemon GO привернула увагу громадськості, будучи чимось абсолютно новим. Їй вдалося доповнити існуючу реальність і зробити це по-справжньому захоплююче [2]. У туризмі можливості використання цієї технології не менші, а можливо, навіть ширші. Ось лише кілька сценаріїв використання:

Розширений опис архітектурної пам'ятки. Людина спрямовує свій смартфон або планшет на об'єкт, програма розпізнає його, надає детальний опис. Для історичних об'єктів можна продемонструвати їх первісний вигляд або вигляд після реконструкції.

Інформація про музейні експонати. Наприклад, наводячи смартфон на скам'янілий скелет тварини, користувач бачить на екрані реалістичну модель того, якою була ця тварина протягом життя. Можливо навіть використання рухомих моделей.

Перегляд місцевості в різні пори року. Так само, за допомогою особистого мобільного телефона можна побачити, як виглядає конкретне місце в різні пори року.

В Україні темпи розвитку туристичних послуг у галузі доповненої реальності розвиваються не так швидко, як у світі, але все ж таки існує декілька дуже цікавих проектів.

Перший з них – Світлиця, Інтерактивний музей Шевченка в г. Бровари [3]. Він запустився у вересні 2019 р активно розвивається і зараз.

Цей проект допомагає привернути увагу туристів та збільшити привабливість музею площею 24м² до об'єкта інтересу національного рівня.

Музею вдалося створити інтерактивну екскурсію у вигляді квесту в доповненої реальності, який оживляє експонати. Так як експонатів не вистачало, то маркерами стали стилізовані сучасні предмети.



Також дуже цікавим є додаток Pocket City AR[4]. Це набір з п'яти листівок за найпопулярнішими пам'ятками міста Харків, такими як Держпром, Успенський собор, пам'ятник Тарасу Шевченку, театр імені Шевченка та Благовіщенський собор. На кожній листівці, крім 2D зображення пам'ятки, міститься 3D-модель будівлі, яку можна розглянути з усіх боків.

Щоб побачити будівлю в доповненої реальності, потрібно встановити на смартфон додаток "Pocket City AR" і, запустивши його, навести камеру телефону на листівку.

Під час перегляду пам'ятка в доповненої реальності, в додатку можна послухати цікаві факти про неї. Аудіогід доступний українською та англійською мовою.

З іншого боку на технологію доповненої реальності подивилась компанія Extremal Quest [5] м. Харкова. Вони вирішили створити квест з додаванням AR-контенту.

З його допомогою гравці мають можливість ще детальніше відчувати атмосферу сюжету квесту, поспілкуватися зі своїми улюбленими героїв з фільмів та мультфільмів, а також побачити монстрів, яких необхідно перемогти в рамках гри.

Головною перевагою цього квесту є те, що його події відбуваються на вулицях міста Харкова. Це допомагає гравцям не тільки пройти гру, а й побачити різні цікаві пам'ятки Харкова.

Отже існують десятки варіантів використання технології доповненої реальності. І в майбутньому в Україні їх буде ще більше, оскільки AR стає щороку доступнішим, зручнішим та більш практичним. 360-градусні панорамні фотографії, масштабні, тривимірні екскурсії, якісний новий рівень реклами – усім цим можна користуватися вже зараз.

Список літератури

1. Кости К.Б. Использование маркетингового инструментария для продвижения и развития агротуризма // Вісті Санкт-Петербурзького державного економічного університету. 2014. № 4. С. 52-60.
2. Доповнена реальність у туризмі. URL: <https://virtualnyeochki.ru/stati/virtualnaya-realnost-v-turizme>.
3. FlexReality. Інтерактивний музей Шевченка в м. Бровари. URL: <https://flexreality.pro/interaktivnyj-muzej-shevchenka-v-g-brovary/>.
4. VGORODE. Пам'ятки на долоні. URL: https://kh.vgorode.ua/news/dosuh_y_eda/a1145513-dostoprimechatelnosti-na-ladoni-kharkovchane-mohut-besplatno-poluchit-otkrytki-s-dopolnenoj-realnostju.
5. Extremal Quest. Квести с доповненою реальністю. URL: <https://extremal-quest.com/doprealnost>.